30th Anniversary

「信長の野望」30周年記念
歴代タイトル全集

操作ガイド

歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 天道 with パワーアップキット

はじめにお読みください

※このPDFに掲載されているマニュアルをご覧いただく前に、必ず「はじめにお読みください」をご覧ください。
※本製品に付属している「スタートアップマニュアル」も、併せてご覧ください。

『信長の野望・天道』



ゲームの解説を見る

『信長の野望・天道 パワーアップキット』



パワーアップキットの解説を見る

はじめにお読みください

ゲームの概要

『信長の野望・天道』

2009年に発売されたシリーズ13作目。勢リアルタイム制を継承しつつ、街道を駆使し、国境を越えて領土を削り取れる新システムを導入することで、より幅広い戦略が可能になりました。地方統一を目指す「群雄覇権モード」では、短時間でもゲームを満喫できます。



『信長の野望・天道 パワーアップキット』

勢力の要素として「文化」を追加。ほか、武将を育てたり、朝廷と交渉できたりするコマンドなどが加わりました。コンピュータのアルゴリズムを細かく設定できるAI編集機能も搭載しています。



ゲームを始める前に

インストールの方法、セーブ・ロードについてなど、詳しくは本製品付属の「スタートアップマニュアル」をご覧ください。
うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「トラブルの一般的な対処法」をご確認ください。

PDFマニュアルをご覧いただく前に

- ◆このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- ◆一部の表記、画面写真が、本製品に収録されているものと異なる場合があります。
- ◆ユーザーサポートの連絡先は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「ユーザーサポート」の頁をご覧ください。

ゲームの概要

コマンドと進行

プレイヤーは大名となり、大名家(勢力)に属する配下武将に命令(コマンド)を出します。**戦略パート**で、時間を止めて命令を出します。「進行」ボタンを選ぶと**進行パート**となり、時間が進みます。戦略パートに戻るときは、「戦略」ボタンを選びます。
戦略パートでの命令回数に制限はありませんが、命令を完了するには時間がかかります。1人の武将は、同時に複数のコマンドを実行できません。効果と必要日数を考えて、命令を出します。

進行パート



自勢力の拠点をクリックするか、「戦略」をクリックする。

戦略パート



時間が止まるので命令を出す(コマンド)。命令後、「進行」をクリックする。

進行パート

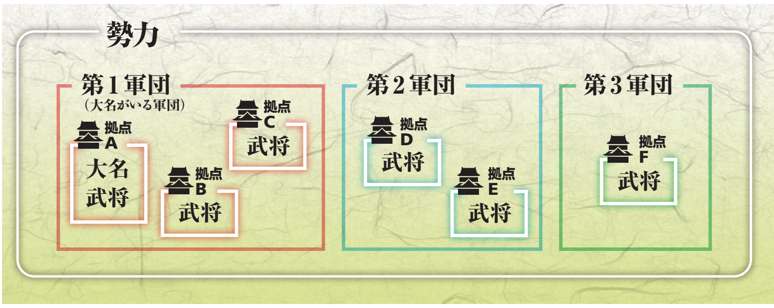


時間が進み、命令が実行される。

勢力

大名は拠点と武将で構成される**勢力**を治めます。**拠点**を奪い合うことで、支配する国を増やしていきます。支配した**集落**から収入を得て、技術を研究したり、軍備を拡張したりします。また、勢力は複数の**軍団**に分割できます。大名が属していない軍団は、設定した方針に従い、自動で行動します(P.43)。金銭と兵糧は軍団ごとに、兵力や物資(軍馬、鉄砲など)は拠点ごとに管理されます。

※季節初めに金銭・兵糧の収入があります(P.8)。



国と勢力圏

日本は66の**国**に分かれています。
また、国はいくつかの領域に分かれています。**集落**を支配すると、その周辺の領域を獲得したこととなり、**勢力圏**(領地)が広がります。敵勢力の拠点を制圧しなくても、敵集落を奪うことで勢力圏を広げられます。



※国境は白線で表示されます。勢力圏の線の色は、勢力によって異なります。
※自勢力圏では、部隊の士気の自然低下がありません(P.40)。

拠点と集落と街道

◆拠点◆

拠点には**本城**・**支城**があります。拠点の種類によって、実行できるコマンドが異なります(P.44 ～ 46)。拠点を獲得すると、その拠点が支配していた集落も獲得できます。

【本城】

▶1国に1つある。改築(P.35)をして城郭を強化できる。



【支城】

▶1国に3つまで築城できる。他勢力の支配国にも築城できる。



◆集落◆

集落には、**町並**・**資源生産地**・**諸勢力拠点**があります。拠点と集落を街道でつないで、部隊を集落の入口に移動させると、支配できます(P.23)。

【町並】



▶支配すると内政施設を建てられ、収入を得られる(P.26)。

【資源生産地】



▶支配すると資源を獲得できる。資源は技術研究に使う(P.28)。

【諸勢力拠点】



▶支配すると「依頼」や、「盟約」を結べる(P.33)。

◆街道◆

拠点と集落を**街道**でつないで、部隊を集落の入口に移動させると、集落を支配できます(P.23)。
ゲーム開始時からすでに敷かれている街道もあります。それに加えて、プレイヤーは自由に街道を敷けます。



勝敗条件

次の条件のうち、どれか1つでも満たすとゲームが終了します。

【勝利条件】

- ▶すべての拠点を支配する。
- ▶(全国モードのみ)全国の半分以上の本城を支配し、他のすべての勢力と同盟を結ぶ。またプレイヤー以外の勢力が、全国の半分以上の本城を支配し、他のすべての勢力と同盟してもゲーム勝利。

【敗北条件】

- ▶支配する拠点をすべて失う。
- ▶一門武将がいないときに、大名が死亡する。
- ▶1700年になる。

1年の流れとイベント

1年は12カ月で、四季に分かれています。メイン画面のバー(P.10)が右端に達すると、次の月に移ります。月や季節の初めには、様々なイベントが起こります。

季節	月	定期イベント	不定期イベント
春	3月	金銭収支・兵糧収入(畑・漁戸)★	文化人来訪、一揆
夏	6月	金銭収支・兵糧収入(畑・漁戸)	文化人来訪、一揆
秋	9月	金銭収支・兵糧収入(畑・水田・漁戸)	豊作、凶作、疫病、文化人来訪、一揆
冬	12月	金銭収支・兵糧収入(畑・漁戸)	文化人来訪、一揆
	1月	武将の年齢が1歳増える	武将の誕生・元服、豪雪
	2月		豪雪

★技術「二期作」を獲得していると、春にも水田から兵糧収入があります。

◆季節イベント◆

季節に応じて様々なイベントが起こります。

天災	内容
豊作	畑と水田からの収穫が倍増する。
凶作	畑と水田からの収穫が半減する。
疫病	拠点・部隊の兵力が減少する。
豪雪	部隊の移動速度が下がる。

◆文化人来訪イベント◆

特定の内政施設(P.27)を建てると文化人が訪れます。来訪時、兵糧や鉄砲をくれることもあります。

来訪者	関係する施設	説明
茶人	茶室	家宝の販売。
公家	公家館	家宝の販売。金銭と引き替えに官位をくれる。
僧侶	寺	家宝の販売。停戦・返還に同伴してくれる(交渉が必ず成功する)。
南蛮人	教会	家宝の販売。

◆歴史イベント◆

ゲーム中、一定の条件を満たすと、史実を題材とした歴史イベントが起きます。
選択肢が表示されることがあり、選択肢によっては歴史と異なる展開になる場合もあります。
※ゲーム開始時の環境設定で、「歴史イベント」の項目を「なし」にしていると、歴史イベントは起こりません。

◆伝承イベント◆

環境設定で「伝承イベント」を「自家関連のみ」または「すべて」にすると、「上杉謙信は女だった」「徳川家康は影武者だった」という伝承に基づいた歴史のIFイベントが起こるようになります。
「すべて」だと、ゲーム開始時に、それぞれの伝承を信じてプレイするかを確認されます。「はい」を選ぶと、その伝承に関わるイベントが起こります。



名声

各勢力には、**名声**があります。名声を上げると、「毎月の民忠の上昇度合いが大きくなる」「位階の高い官位・役職を獲得できるようになる」「同盟や勧告・登用などが成功しやすくなる」など、プレイする上で有利になります。

【名声を上げる行動】

- ▶どの勢力も獲得していない技術を獲得する。
- ▶捕虜を解放して所属勢力に戻す。
- ▶要請を遂行する。
- ▶同盟・停戦・交渉などを無条件で承諾する。
- ▶包囲網に貢献する。
- ▶名所のある国を支配する。
- ▶名声の上がる施設を建てる。

【名声を下げる行動】

- ▶配下武将を処断する。
- ▶要請を遂行しない。
- ▶援軍を出す余裕があるのに、要請に応じない。
- ▶同盟を破棄する。
- ▶包囲網に貢献しない。
- ▶同盟・停戦勢力の街道を分断する。
- ▶依頼中の諸勢力の諸勢力拠点が奪われる。

包囲網

一勢力が強大になると、他勢力が結束してその勢力を標的にした「包囲網」を結成することがあります。包囲網に参加した勢力同士は、お互いに停戦を結び、標的を攻撃します。包囲網の期間は2年間です。包囲網参加勢力は、標的を攻撃すると名声が上がり、攻撃しないと名声が下がります。
また、包囲網参加勢力は、それぞれ獲得している技術を共有できます。ただし、独自技術(P.29)は共有されません。

画面の見方

メイン画面

◆現在の状態◆

年月、季節

名声、金銭、兵糧（僧侶来訪時は表示）

時間の経過
（バーが右端に達すると次の月に進む）

ゲーム進行速度の変更

遅い　普通　速い　高速



◆事象情報◆

「技術獲得」など、プレイ中に起こった事象が表示される。詳細表示／簡易表示を切り替えられる。詳細表示にすると、過去の事象情報をさかのぼって見られる。

◆カーソルが指している地名・地形◆

◆拠点情報◆

拠点（本城・支城）をクリックすると表示される。タブで、基本／軍事が切り替わる。

基本		軍事	
城主	城主名	耐久	現在の耐久／最大耐久
現役	待機武将／全現役武将	兵力	拠点の兵力
捕虜	拠点にいる捕虜の数	傷兵	拠点の傷兵（P.15）
浪人	拠点にいる浪人の数	士気	兵の士気の高さ
集落	支配している集落の数	軍馬	拠点の軍馬の数
最低民忠	最低民忠（P.15）／毎月増える民忠	鉄砲	拠点の鉄砲の数
金銭収支	次の季節の「金銭収入ー俸禄」の金額（大名軍団の合計）	破城槌	拠点の破城槌の数
次回収穫	次の季節の兵糧収入（大名軍団の合計）	攻城櫓	拠点の攻城櫓の数
		大筒	拠点の大筒の数

◆小地図◆

小地図をクリックすると、その地点を表示する。「設定」で番号を選ぶと、現在のカメラの位置を保存できる。

◆メインマップ◆

マウスやショートカットキーでマップの回転・スクロールなどができる（P.55）。

◆拠点リスト◆

リストから拠点名を選ぶとその拠点の位置にメインマップが切り替わる。

を選ぶと、拠点リスト／部隊リスト（P.12）が切り替わる（部隊が出陣しているときのみ）。

拠点の種類	本城	
	支城	
待機	行動せずに待機している武将数	

◆ウィンドウ◆

表示するウィンドウを選ぶ。

◆情報◆

各種の情報一覧を表示する。

◆鳥瞰（ちょうかん）モード◆

メインマップを真上から見下ろす（戦略中のみ）。

◆機能◆

セーブ	プレイ中のゲームデータをセーブする。
ロード	セーブしてあるゲームデータをロードする。
環境設定	環境設定を変更する。
ヘルプ	各種ヘルプを表示する。
スタートメニュー	スタートメニューに戻る（P.2）。
デモプレイ	コンピュータに任せ、成り行きを見守る（群雄覇権モードでは選べない）。
ゲーム終了	ゲームを終了する。

◆進行／戦略の切り替え◆

Spaceキーを押しても切り替わる。

◆拠点コマンド◆

拠点コマンド（P.44 ～ 46）。実行できないコマンドは暗色で表示される。

部隊リスト

出陣している部隊（軍勢・単独部隊）を一覧表示します。一覧から部隊を選ぶと、その部隊の位置にメインマップが切り替わります。軍勢の場合は、◎を選ぶと編隊（軍勢を構成する部隊）を表示できます。

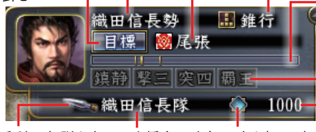


◆軍勢◆（3～5部隊の集まり）

◆編隊◆（軍勢を構成する部隊）

◆単独部隊◆（1部隊）

◆部隊の詳細◆



目標（目標や方針を変更する）
軍団名
目標地点
陣形
闘志ゲージ（区切れは戦法が発動できる闘志量）
戦法ボタン（点灯すると発動できる）
兵科
部隊を率いる武将名
士気の高さ（P.40）
兵力

◆兵科の種類◆（P.38）

足軽	騎馬	弓	弓騎馬	鉄砲
騎馬鉄砲	破城槌	攻城櫓	大筒	関船
安宅船	鉄甲船	輸送	工作	

自勢力の拠点



自勢力の拠点を選ぶと拠点コマンドが表示される。

◆士気の高さ◆（5段階）

1～20	21～40	41～60
61～80	81～100	

◆耐久バー◆

最大耐久が増えるほど長くなる。攻撃を受けると耐久（P.42）が減り、バーが短くなる。

他勢力の拠点



敵の拠点を選ぶと、コマンド一覧が表示される（実行できないコマンドは暗色で表示される。）。

マーク		説明
〈同盟〉	同盟	同盟中の勢力の拠点または集落。
〈停戦〉	停戦	停戦中の勢力の拠点または集落。
〈目標〉	目標	攻撃・防衛要請の目標の拠点または集落。
〈標的〉	標的	包囲網の目標勢力の拠点または集落。

自勢力の集落



自勢力の集落を選ぶと、コマンド一覧が表示される（実行できないコマンドは暗色で表示される）。

部隊



部隊（敵・味方）にカーソルを合わせると、部隊情報が表示される。部隊をクリックすると、部隊の詳細情報と、コマンド一覧が表示される。

◆軍勢の兵力◆（4段階）

4001以上	
3001～4000	
2001～3000	
1～2000	

街道について

街道を造ってみよう

集落(P.7)と**拠点**(P.7)を街道でつなぎ、部隊を集落入口に移動させると、集落を**支配**できます。支配すると、金銭や兵糧の収入を得たり、技術の研究ができるようになったりします。また、街道は部隊の移動が速くなり、敵の拠点までつなぐと攻めやすくなります。

◆街道を敷く◆

➡軍事コマンド「工作」－「敷設」 P.44

1 工作を選ぶ

軍事コマンド「工作」を選びます。



軍事コマンド「工作」で工作隊を編制する。

2 武将を選ぶ

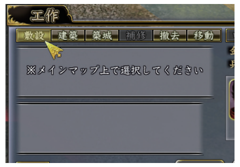
実行武将を選び、兵力を決めます。「命令選択」を選びます。



統率が高く、兵力が多いと、敷設期間が短くなる。

3 敷設を選ぶ

敷設を選びます。1マス分の敷設に金銭50がかかります。



工作隊は敷設のほかに、建築・築城・補修などができる。

4 起点を決める

既存の街道または拠点に接する箇所から起点を選びます。



水色で表示されている部分から選ぶ。

5 道筋を決める

街道の道筋を決めます。街道を敷く箇所を選ぶとつながれていきます。



思いのままに街道が敷ける。

6 終点を決める

「決定」を選ぶと、最後に選んだ箇所が終点になります。



ゲームを進行させると、敷設が始まる。

ヒント 工作隊は兵力が0でも道を敷ける。敷設の速度は遅いが兵糧を消費しない。

◆集落を支配する◆

➡軍事コマンド「工作」－「敷設」 P.44

集落には入口があります。入口まで街道を敷き、部隊を移動させると、集落を支配できます。集落を支配すると、開発(P.44)や研究(P.44)ができるようになります。また、勢力圏(P.7)が広がります。

※敷設の際、集落をクリックすると自動で入口までつながります。
※町並の入口はくぼんでいるところにあります。





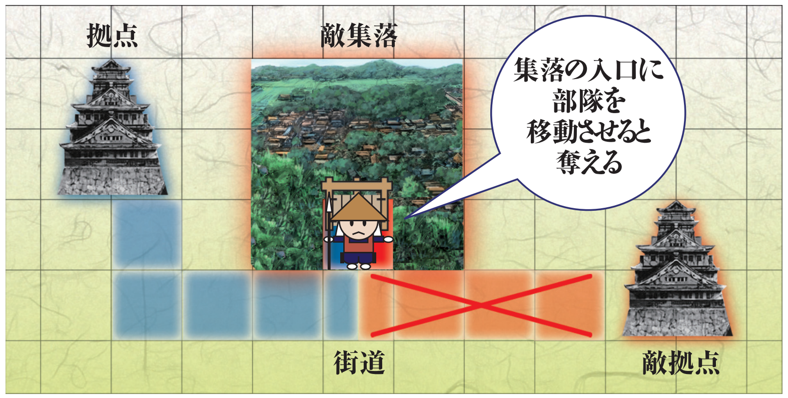
◆集落を奪う◆

➡軍事コマンド「出陣」または「工作」 P.44

他勢力が支配している集落は、自勢力の拠点から街道がつながっていれば奪えます。
軍事コマンド「出陣」または「工作」(P.44)で部隊を出し、集落の入口に移動させると奪えます。

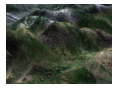
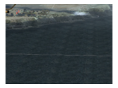
※民忠の高い集落を奪うと、内政施設が撤去されることがあります。





敷設できない場所

以下の地形には街道を敷けません。地形にカーソルを合わせると、画面左下に地形の名称が表示されます。

森	高山	川	沿岸	海
				

◆敷設できないケース◆

同盟勢力(P.32)の勢力圏、停戦している勢力(P.32)の勢力圏には、街道を敷けません。また、工作隊が現在いる国の隣接国までしか街道を敷けません。



敷設できる場所は、水色で表示される。

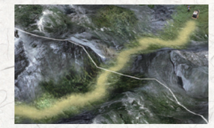
街道をうまく使う

部隊が移動できない地形や、移動しにくい地形があります。そこに街道を敷くとすばやく移動でき、敵勢力攻略の有効な手段となります。

【山】



▼



▶通常、山に部隊は進入できない。街道を敷けば、山を越えられるようになる。

【浅瀬】



▼



▶浅瀬は、川の一部が浅くなっていて、部隊が進入できる。街道を敷くと橋がかかり、移動しやすくなる。

【渡し】



▼



▶渡しは舟の渡し場で、部隊は渡れない。街道を敷くと橋がかかり、移動できるようになる。

街道を分断する

拠点と集落のつながりを分断すると、集落の支配が失われます。

◆街道の撤去◆

➡軍事コマンド「工作」—「撤去」 P.44

街道を撤去すると、敵集落と拠点のつながりを分断したり、敵の進軍を遅らせたりできます。軍事コマンド「工作」で「撤去」を選びます。



街道がつながっていないケース

自拠点と集落の間に、他の拠点があると「つながっていない」ことがあります。
図1は、自拠点と集落が街道でつながっています。そのため、集落を支配できます。

1

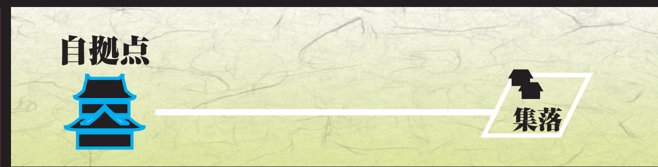


図2は、自拠点と集落の間に、敵が拠点(支城)を建てたケースです。これは、自拠点と集落がつながっていないことになります。集落を支配できなくなるので、集落の支配が失われます。

2



図3は、自拠点Aと集落の間に、自拠点Bがあるケースです。これは、自拠点Aと集落、自拠点Bと集落がそれぞれつながっていることになります。そのため集落は、自拠点A、自拠点Bどちらからでも支配できます。例えば、自拠点Bが集落を支配している場合、「所属変更」(P.36)でその支配を自拠点Aに移せます。

3



町並を開発する

収入を増やす

拠点と街道でつながっている(支配している)町並では、内政施設を建てられます(開発)。内政施設を建てると、金銭や兵糧の収入を増やせます。

◆内政施設を建てる◆ 内政コマンド「開発」 P.44

1 町並を選ぶ

内政コマンド「開発」を選びます。内政施設を建てる町並を選びます。



開発コマンドで、町並をクリックするか、◀ ▶をクリックして町並を選ぶ。

または



メインマップで、町並を直接クリックしても開発コマンドを実行できる。

2 内政施設を選ぶ

建てる内政施設を選びます。一度に複数の内政施設を建てられます。

町並によって建てられる内政施設は異なります。 1つの町並には8個まで内政施設を建てられます。内政施設の種類によって、かかる金銭が異なります。



※「牧場」「鍛冶場」は、それぞれ技術「牧場」「鉄砲鍛冶」がないと建てられません。

※1549年8月以前のシナリオでは、「キリスト教伝来」イベント後に「教会」を建てられます。

3 武将を選ぶ

実行する武将を1 ～ 3人選びます。実行武将の政治が高いほど、開発期間を短縮できます。

内政施設を撤去する

内政コマンド「開発」で下の欄にあるアイコン(建設済みの内政施設)をクリックすると、内政施設を撤去できます。「全撤去」を選ぶと、町並にあるすべての内政施設を撤去できます。



町並の種類

町並の種類	説明
村落	畑、水田(漁戸)、牧場、湯治場、寺を建てられる。
武家町	兵舎、道場、牧場、湯治場、公家館を建てられる。
商人町	市、商館、鍛冶場、忍の里、茶室を建てられる。
匠ノ町	商館、水田(漁戸)、道場、鍛冶場、工房、忍の里、教会を建てられる。技術の研究ができる。

内政施設の種類

系統	種類	建設可能な町並	費用	説明
金銭	市	商人町	200	毎季節に金銭収入(600)がある。
	商館	商人町 匠ノ町	1400	毎季節に金銭収入(800)がある。内政コマンド「売買」ができるようになる。 商館の数だけ、同時に売買できる。
兵糧	畑	村落	100	毎季節に兵糧収入(400)がある。
	漁戸★	村落 匠ノ町	800	毎季節に兵糧収入(500)がある。
	水田★	村落 匠ノ町	1800	秋のみ兵糧収入(1800)がある。
募兵	兵舎	武家町	400	軍事コマンド「募兵」ができるようになる。 兵舎の数が多いほど一度に多く募兵できる(兵舎1で兵力120増える)。
	道場	武家町 匠ノ町	1600	軍事コマンド「募兵」ができるようになる。 道場の数が多いほど一度に多く募兵できる(道場1で兵力150増える)。
生産	鍛冶場	商人町 匠ノ町	500	鉄砲の生産ができるようになる。建てるには技術「鉄砲鍛冶」が必要。
	牧場	村落 武家町	400	軍馬の生産ができるようになる。建てるには技術「牧場」が必要。
	工房	匠ノ町	1000	破城槌、攻城櫓、大筒の生産ができるようになる。攻城櫓、大筒の生産には、それぞれ技術「攻城櫓」「大筒」がさらに必要。工房の数だけ、同時に生産できる。
名声	茶室	商人町	600	茶人が来訪。名声が3上がる。
	寺	村落	600	僧侶が来訪。名声が3上がる。
	公家館	武家町	600	公家が来訪。名声が3上がる。
	教会	匠ノ町	600	南蛮人が来訪。名声が3上がる。
特殊	忍の里	商人町 匠ノ町	500	捕虜が脱走しにくくなる。敵の計略にかかりにくくなる。
	湯治場	村落 武家町	200	傷兵や、負傷した武将が早く回復する。

★「漁戸」と「水田」は、町並によってどちらが建てられるか異なります。



信長の野望・天道

軍備と計略で迎え撃つ

軍備拡張する

兵力や物資(軍馬や鉄砲)を増やし、合戦に備えます。

◆兵力を増やす◆ ➡軍事コマンド「募兵」 P.44

募兵をして、兵力を増やします。募兵には内政施設「兵舎」または「道場」が必要です。募兵は夏と冬のみ行えます。ただし、技術「兵農分離」があると、1年中募兵できます。1回の募兵につき金銭500がかかり、民忠が10下がります。実行武将の統率が高く、内政施設「兵舎」「道場」の数が多いほど、1回で多くの兵力を募兵できます。

◆軍馬と鉄砲を調達する◆ ➡軍事コマンド「生産」 P.44



軍馬の生産には、技術「牧場」と内政施設「牧場」が必要です。鉄砲の生産には、技術「鉄砲鍛冶」と内政施設「鍛冶場」が必要です。1回の生産にそれぞれ金銭1000がかかります。

実行武将の政治が高く、内政施設「牧場」「鍛冶場」が多いほど、1回で多くの軍馬・鉄砲を生産できます。

※内政コマンド「売買」(P.44)で購入もできますが、生産するよりも高めです。

◆兵器を製造する◆ ➡軍事コマンド「生産」 P.44

兵器を製造するには、内政施設「工房」が必要です。製造に技術が必要なものもあります。1回で1つ製造できます。工房の数だけ同時に実行できます。実行武将の政治が高いほど、製造期間を短縮できます。

兵器	必要技術	費用	特徴
破城槌	なし	2000	破壊力に優れる。
攻城櫓	技術「攻城櫓」	4000	拠点の兵を直接攻撃できる。
大筒	技術「大筒」	8000	長い射程と大きな破壊力を持つ。守備力は低い。

◆奉行◆ ➡軍事コマンド「奉行」 P.44



奉行を任命すると、募兵、軍馬生産、鉄砲生産を自動で実行できます。

それぞれ一人ずつ奉行を選ぶと、その奉行が募兵または生産をします(募兵はできる月のみ)。

※奉行が他のコマンドを実行している、金銭が不足している場合などは、募兵または生産が行われません。
※募兵または生産できる数は、奉行の能力によります。

守りを固める

本城を強化したり、軍事施設を建てたりして、敵の攻撃に備えます。

◆本城を強化する◆ ➡内政コマンド「改築」 P.44



本城は、改築をして城郭を強化できます。改築すると城の耐久が上がったり、拠点戦法が使えるようになったりします。

改築の種類と実行武将を1～3人選びます。実行武将の政治が高いほど、改築期間を短縮できます。

※支城は改築できません。
※巨城は一定の条件を満たすことで発生するイベントで改築できます。
※改築に技術が必要なものもあります。

系統	種類	費用	説明
天守	御殿	10000	守備力基本+16、拠点戦法「投石」が発動できる。
	三層天守	20000	守備力基本+32、拠点戦法「熱湯」が発動できる。改築に技術「挽割製材」が必要。
	四層天守	40000	守備力基本+48、拠点戦法「焙烙」が発動できる。改築に技術「挽割製材」が必要。
	巨城	80000	守備力基本+64、敵からの戦法の阻止率が上がる。
塀	石垣	30000	弓・鉄砲の攻撃を防いで戦法の被害を半減させる。改築に技術「番匠」が必要。
城門	棟門	10000	拠点の耐久基本+3000。
	鉄城門	20000	拠点の耐久基本+6000。
その他	二の丸	25000	拠点の耐久基本+8000。

ヒント 城には平城と山城があり、山城は三層天守まで改築できる。

◆軍事施設を建てる◆ ➡軍事コマンド「工作」－「建築」 P.44

軍事施設を建てると、自拠点の防衛、そして敵拠点の攻撃を有利に進められます。

❶軍事コマンド「工作」を選びます。
❷実行武将を選び、兵力を決めます。実行武将の統率が高く、兵力が多いほど、建築期間を短縮できます。
❸「建築」を選び、建てる軍事施設を決めます。軍事施設の種類によって、かかる金銭が異なります。
❹建てる箇所をメインマップから選びます。

※1国に10個まで建てられます。
※軍事施設の耐久は、軍事コマンド「工作」－「補修」で回復できます。

施設名	費用	耐久	説明
櫓	1000	500	範囲内の敵部隊に自動で弓攻撃をする。敵部隊の足止に有効。
狼煙台	1500	500	5マス以内にいる敵部隊に奇襲(P.45)をしかけられる。
砦	2000	2000	範囲内の敵部隊に自動で弓攻撃をする。砦には部隊が進入できる。
陣屋	4000	500	陣屋に進入した味方部隊の士気を回復(90まで)。
兵糧庫	兵糧20000	500	範囲内の味方部隊の自然士気低下を半減する。敵拠点を攻めるのに有効。

合戦の仕方

拠点から兵を出す

拠点で部隊を編制し、出陣させます。

◆出陣する◆

➡軍事コマンド「出陣」 P.44

1 出陣武将を選ぶ

出陣する武将を選びます。3人以上選ぶと**軍勢**となり、**陣形**を組めます。軍勢の能力（統率・武勇・知略）は、選んだ武将の能力のうち、最も高い数値となります。

※武将2人（2部隊）では出陣できません。



2 兵科を選ぶ

部隊ごとに兵科を選びます。兵科によっては、物資が必要だったり、技術を獲得したりしないと選べないものがあります。戦法は、出陣武将と兵科で決まります。

※兵科適性が高いほど、部隊の能力が高くなります（S>A>B>C>D）。

系統	兵科	攻撃	破壊	守備	攻撃間隔	射程	機動	説明
攻撃部隊	足軽（あしがる）	12	16	20	14	1	15	破壊力・守備力が高く、拠点・施設攻撃に向く。
	騎馬（きば）	20	15	16	14	1	26	移動速度が速く、部隊攻撃に向く。兵力と同数の軍馬が必要。
	弓（ゆみ）	16	12	12	20	2	15	弓で間接攻撃ができる。拠点の兵力を耐久に関係なく攻撃できる。
	弓騎馬（ゆみきば）	16	12	16	20	2	23	騎馬の移動速度と、弓の間接攻撃の特徴を併せ持つ。技術「弓騎馬」の獲得が必要。兵力と同数の軍馬が必要。
	鉄砲（てっぽう）	32	14	12	30	3	13	攻撃力が高い鉄砲で間接攻撃ができる。拠点の兵力を耐久に関係なく攻撃できる。兵力と同数の鉄砲が必要。
	騎馬鉄砲（きばてっぽう）	32	14	16	30	3	21	騎馬の移動速度と、鉄砲の間接攻撃の特徴を併せ持つ。技術「騎馬鉄砲」の獲得が必要。兵力と同数の軍馬と鉄砲が必要。
	破城槌（はじょうづち）	4	50	30	20	1	13	破壊力が高く、拠点・施設攻撃に向く。兵器「破城槌」が1部隊につき1必要。
	攻城櫓（こうじょうやぐら）	16	12	25	20	3	13	長い射程で、拠点の兵力を耐久に関係なく攻撃できる。兵器「攻城櫓」が1部隊につき1必要。
	大筒（おおづつ）	8	90	8	40	4	11	破壊力が高く、射程が長い。兵器「大筒」が1部隊につき1必要。
その他	輸送（ゆそう）	4	6	8	14	1	13	物資を輸送する。
	工作（こうさく）	4	8	8	14	1	13	敷設、建築、築城などを行う。

3 兵力を決める

部隊ごとに兵力（兵数）を決めます。兵力の上限（指揮兵力）は、率いる武将の統率と役職によって異なります。物資が必要な部隊は、兵力と同数の物資が必要です。出陣中は兵力に応じて兵糧を消費します。

4 陣形を決める

3部隊以上で編制する場合、陣形を組めます。陣形を組むことによって様々な効果が得られます。「目標設定」を選びます。

※出陣後に陣形を変更すると、士気が10下がります。

陣形	内容
鶴翼　かくよく	同一兵科で編制するのに向く。戦法の連携攻撃が起こりやすい。
魚鱗　ぎょりん	直接攻撃が強力になる。
雁行　がんこう	間接攻撃が強力になる。
偃月　えんげつ	部隊攻撃がすべて強力になる。
鋒矢　ほうし	拠点、施設などの攻撃に向く。
方円　ほうえん	防御力が高く、持久戦に向く。
衡軛　こうやく	敵戦法の被害を大幅に減らす。
錐行　すいこう	機動力（移動速度）が高く、援軍に向く。
包囲　ほうい	攻城専用の包囲陣形。拠点を包囲できる（P.42）。

5 方針を決める

部隊の方針を決めます。部隊は方針に従って自動で動きます。方針は出陣後も変更できます。



方針	内容	方針	内容
戦法発動	プレイヤーが命令する（指示）／戦法を自動的に発動する（委任）	追撃	目標部隊が退却したときに追撃する（許可）／追撃しない（不可）
敵接近時	敵部隊に接近すると攻撃する（攻撃）／無視して目標に進む（無視）	退却	部隊の判断で退却する（許可）／退却を禁止する（不可）
敵施設	敵軍事施設に接近すると攻撃する（攻撃）／無視して目標に進む（無視）		

6 目標を決める

部隊の目標を選びます。目標にカーソルを合わせると、カーソルが変化します。目標をメインマップから直接選ぶか、「地図」「一覧」を選ぶとリストから目標を選べます。目標を選ぶと、メインマップに行軍経路が表示されます。「中継点」を選ぶと、中継点を通って目標に行軍します。

※目標に味方の部隊を選ぶと、その部隊を護衛します。

兵科と出陣武将の選び方

部隊の能力は、武将の統率、兵科適性、兵科、兵力で決まります。
武将の兵科適性に合わせて、兵科を決めよう。また、状況に合わせて、部隊・艦船への攻撃には攻撃力、拠点・施設への攻撃には破壊力の高い兵科をと使い分けましょう。
武勇は「足軽」や「騎馬」などの兵科戦法（P.50）の威力に影響します。知略は妨害戦法（P.50）の成功率に影響します。

士気

部隊には士気と闘志(P.12)があります。士気が高いほど能力を発揮できます。士気は、戦法「鼓舞」を使ったり、内政施設「陣屋」に進入したりすると上がります。敵の勢力圏に入ったり、敵の攻撃を受けたりすると下がります。士気が0になると壊滅します。

敵地に攻め込む

敵の勢力圏に入ると、士気が自然に減り続けます。士気が0になると部隊が壊滅するため、長時間は戦えません。また、敵も迎撃のために部隊を出してきます。

◆領地を奪い取る◆

敵の拠点に攻撃をしかける前に、敵の集落を奪いましょう(P.23)。集落を奪うと、その周辺が自分の勢力圏となり、士気の自然低下がなくなります。



◆士気低下を防ぐ「兵糧庫」◆

➡軍事コマンド「工作」-「建築」 P.44

軍事施設「兵糧庫」の効果範囲では、士気の自然低下の効果が弱くなります。

◆士気を上げる「陣屋」◆

➡軍事コマンド「工作」-「建築」 P.44

軍事施設「陣屋」に進入すると、最大90まで士気を回復できます。士気が下がったら、一度、陣屋に戻り、立て直せます。



闘志と戦法

闘志は戦法(P.50)の発動に必要です。闘志ゲージがたまると戦法を発動できます。必要な闘志は戦法ごとに異なります。闘志は敵を攻撃するとたまります。
戦法とは武将ごとに1つずつ持っている特殊な技です。敵に被害を与えるものや、部隊の攻撃力を高くするものなどがあります。
※方針の戦法発動(P.39)で「委任」を選んでいると、自動的に戦法が発動されます。

◆兵科戦法◆

兵科戦法(P.50)は、特定の兵科で編制しないと発動できません。例えば「連撃之一」は、兵科が鉄砲の場合のみ発動できます。



◆連携攻撃◆

兵科戦法を発動したとき、軍勢の中で同じ兵科の部隊がいると、連携攻撃が発動し、通常より威力が上がります。連携する部隊数が多いほど、威力が高くなります。武将の兵科適性(P.15)が高いほど連携攻撃が発動する確率が上がります。

部隊の状態

部隊は、計略を受けたり、他の部隊から戦法を受けたりすると、状態異常になることがあります。

状態	内容
通常	普段の状態。能力通りの力を発揮する。
足止	移動速度が大幅に低下する。
動揺	移動速度が大幅に低下し、戦法が発動できなくなる。闘志ゲージがたまらなくなる。
混乱	すべての行動ができなくなる。部隊の能力が下がり、闘志ゲージがたまらなくなる。
恐慌	すべての行動ができなくなる。部隊の能力が下がり、闘志ゲージがたまらなくなる。士気が徐々に減少する。

艦船

港を経由して海に出ると、部隊は艦船になります。海上では間接攻撃のみできます。直接攻撃しかできない足軽や騎馬は弓で攻撃します。
通常、艦船はすべて関船になります。技術「安宅船」「鉄甲船」があると、艦船が安宅船・鉄甲船になります。関船、安宅船、鉄甲船の順に守備力が高くなります。
技術「鉄甲船」を研究するには技術「安宅船」を先に獲得する必要があります。
※諸勢力(P.33)には海上で特殊な戦法を発動できるものもあります。





コマンド一覧

拠点コマンド

メインマップで拠点を選ぶと、実行できます。ただし支城では、内政コマンド「改築」、人材コマンド「探索」を実行できません。

◆内政◆

コマンド名	内容
開発	町並に内政施設を建てる。内政施設の種類によって、効果やかかる金銭が異なる(P.27)。内政施設「牧場」「鍛冶場」を建てるには、それぞれ技術「牧場」「鉄砲鍛冶」が必要。政治が高いほど、開発期間を短縮できる。
研究	技術を研究して、獲得する。技術の水準によってかかる金銭が異なる。技術の研究には、技術の水準に応じた匠ノ町が必要(P.28)。水準2、3の技術は、技術に応じた資源生産地も必要。政治が高いほど、研究期間を短縮できる。
改築	本城を改築し、城郭を強化する。改築する城郭によってかかる金銭が異なる。支城では実行できない。政治が高いほど、改築期間を短縮できる。
修復	拠点を修復する。耐久1につき金銭1がかかる。耐久が最大の場合は修復できない。政治が高いほど、修復期間を短縮できる。
売買	兵糧を売買したり、軍馬・鉄砲を購入したりする。内政施設「商館」が必要(商館の数だけ、同時に売買できる)。技術「割符」を獲得すると、売買の相場が有利になる。政治が高いほど、1回に売買できる量が増える。

◆軍事◆

コマンド名	内容
出陣	部隊を編制し、出陣する。兵科によっては、物資や技術を必要とする。
工作	工作隊を編制し、様々な工作を行う(兵力0でも編制できる)。統率が高く、兵力が多いほど、工作期間を短縮できる。 「敷設」で街道を敷く(1マスを敷くのに金銭50がかかる)。 「建築」で軍事施設を建設する(軍事施設の種類によって費用が異なる)。 「築城」で支城を建設する(金銭30000がかかる)。 「補修」で軍事施設の耐久を回復する。 「撤去」で街道や軍事施設を撤去、支城を廃城する。
輸送	他の拠点に、兵力や武器などを輸送する。兵力を輸送中は兵糧を消費する。拠点が1つの場合は実行できない。
募兵	兵力を増やす(民忠が10下がる)。内政施設「兵舎」または「道場」が必要(兵舎と道場の数が増えるほど、1回で募兵できる兵力が増える)。夏と冬のみ実行できる(技術「兵農分離」を獲得すると、一年中実行できる)。金銭500がかかる。統率が高いほど、1回に募兵できる兵力が増える。
生産	軍馬、鉄砲、兵器(破城槌、攻城櫓、大筒)を生産する。鉄砲は内政施設「鍛冶場」と技術「鉄砲鍛冶」、軍馬は内政施設「牧場」と技術「牧場」が必要。兵器は内政施設「工房」が必要(攻城櫓は技術「攻城櫓」、大筒は技術「大筒」も必要)。種類によってかかる金銭が異なる(P.34)。政治が高いほど、軍馬・鉄砲は生産量を増やせ、兵器は生産期間を短縮できる。
奉行	募兵と生産(鉄砲、軍馬)を行う奉行を任命する。奉行は自動で募兵、生産を行う。

◆人材◆

コマンド名	内容
探索	武将を探索する。政治が高いほど、発見しやすい。政治が高いと、発見直後に登用できることがある。技術「鉱脈調査」を獲得すると、金山・銀山を発見することがあり、金銭の収入が増える(発見できない国もある)。支城では実行できない。
登用	支配国内にいる浪人・捕虜を登用する。政治が高く、提示俸禄が高いほど、登用に応じやすい。
帰還	拠点外でコマンドを実行している武将を、拠点に帰還させる(帰還させた武将が担当していたコマンドは中止される)。実行しているコマンドによっては、武将を帰還させられない。
移動	他の拠点に武将を移動させる。複数の武将を同時に移動できる。兵や物資は運べない(軍事コマンド「輸送」を使う)。拠点が1つの場合は実行できない。
呼寄	他の拠点にいる武将を呼び寄せる。複数の武将を同時に呼び寄せられる。

◆計略◆

コマンド名	内容
引抜	他勢力(隣接国まで)から武将を引き抜く。知略が高いほど、成功しやすい。目標武将の忠誠・義理が低いほど、成功しやすい。他勢力の一門武将、隠居武将、忠誠100の武将は引き抜けない。失敗しても忠誠を下げることがある。また、失敗したときに実行武将が負傷することがある(武将の能力が一定期間下がる)。
扇動	隣接する他勢力の拠点に一揆を起こす。一揆が起こると、内政施設が破壊され、収入が入らなくなる。金銭500がかかる。最低民忠が90以上の拠点では成功しない。統率が高いほど、成功しやすい。
足止	敵部隊の移動速度を大幅に下げる。知略が高いほど、成功しやすい。
奇襲	敵部隊に奇襲をしかけ、混乱させる。失敗すると、実行した拠点の兵力が減る。実行する拠点に兵力1000が必要。敵部隊が軍事施設「狼煙台」から5マス以内にいるとき、自国または隣接国から実行できる。実行武将の統率が高いほど、また目標部隊の統率が低く、兵力が少ないほど、成功しやすい。
収拾	自勢力の部隊の状態異常(P.41)を回復する。知略が高いほど、成功しやすい。

◆外交◆

コマンド名	内容
同盟	他勢力に同盟を申し込む(期間60カ月間)。同盟が成立すると、お互い攻め込めなくなり、計略もしかけられなくなる。「自勢力の名声が目標勢力より高い」「実行武将の政治が高い」「大名同士の相性が良い」ほど成功しやすい。
要請	同盟勢力に敵拠点への攻撃や、自拠点の防衛などを要請する。防衛要請は攻められているときのみ実行できる。「自勢力の名声が目標勢力より高い」「実行武将の政治が高い」「大名同士の相性が良い」ほど成功しやすい。
延長	同盟期間または停戦期間を延長する。同盟は残り期間が12カ月以下になると、停戦は残り期間が2カ月以下になると延長できる。「自勢力の名声が目標勢力より高い」「実行武将の政治が高い」「大名同士の相性が良い」ほど成功しやすい。また、金銭や家宝を差し出すと必ず成功する。
破棄	他勢力との同盟を破棄する。名声と民忠が下がり、他勢力からの信用を失う。また、他勢力に姫や人質を預けている場合は、処断される(こちらが人質を預かっている場合は解放するか、処断するか選ぶ)。
停戦	他勢力に停戦を申し込む(期間6カ月間)。他勢力に攻め込まれているときのみ実行できる。「自勢力の名声が目標勢力より高い」「実行武将の政治が高い」「大名同士の相性が良い」ほど成功しやすい。僧侶を同行させると、必ず成功する。
返還	他勢力に捕虜の返還を求める。「自勢力の名声が目標勢力より高い」「実行武将の政治が高い」「大名同士の相性が良い」ほど成功しやすい。僧侶を同行させると、必ず成功する。
勧告	他勢力に降伏勧告する。勧告が成功すると、他勢力を自勢力に吸収できる。「自勢力の名声が目標勢力より高い」「実行武将の政治が高い」「大名同士の相性が良い」ほど成功しやすい。

◆諸勢力◆

コマンド名	内容
盟約	諸勢力と盟約を結び、お抱え衆にする。諸勢力を支配していると実行できる。盟約を結べる諸勢力は1つ。他の諸勢力と盟約を結び直すこともできる。お抱え衆にすると、諸勢力の活動範囲が広がり、大名家の支配する国の隣接国まで派兵や計略ができるようになる。
依頼	諸勢力に派兵や計略を依頼する（期間は3カ月間）。諸勢力を支配していると実行できる。諸勢力の戦力に応じて金銭がかかる。活動範囲は諸勢力拠点の国の隣接国まで（盟約を結ぶと活動範囲が広がる）。

◆賞罰◆

コマンド名	内容
加増	配下武将の俸禄を加増する。配下武将の忠誠が上がり、「感謝」（P.31）になりやすい。
家宝	配下武将に家宝を与え、配下武将の忠誠を上げる。与えた家宝に応じて配下武将の能力や兵科の適性が上がる。家宝は来訪者イベントで購入する（P.8）。
役職	配下武将に役職を与え、配下武将の忠誠を上げる。与えた役職に応じて配下武将の指揮兵力が上がる。役職は、支配する拠点と名声が増えると、幕府から任命されたり、自称したりする（P.8）。
官位	配下武将に官位を与え、配下武将の忠誠を上げる。与えた官位に応じて配下武将の指揮兵力・統率・政治が上がる。官位は公家に金銭を渡すともらえる（P.8）。
縁組	配下武将に姫を嫁がせ、一門武将にする。姫がいるときのみ実行できる。縁組する姫に応じて、配下武将の兵科の適性が上がる。
隠居	大名を隠居させ、他の一門武将を大名にする。大名の拠点でのみ実行できる（大名と家督を譲る一門武将が同じ拠点にいることが必要）。群雄覇権モードでは実行できない。
処罰	配下武将、または捕虜を処断・追放（捕虜は解放）する。配下武将を処断すると名声が下がる。捕虜を解放して所属勢力に戻すと、名声が上がる。

◆軍団◆

コマンド名	内容
新設	新たに軍団を編制し、配下武将に拠点の運営を委任する。拠点が2つ以上あるときのみ実行できる。
編制	軍団を編制し直し、拠点の所属などを変える。軍団長のいる拠点を他軍団に編制すると、その軍団は吸収される。
方針	軍団の方針を変える（P.43）。

◆情報◆

コマンド名	内容
技術	自勢力の技術の獲得状況を見る。
勢力	自勢力の情報を見る。
拠点	自拠点の情報を見る。
武将	自勢力にいる武将の情報を見る。



集落コマンド

支配している集落を選ぶと実行できます。集落の種類によって実行できるコマンドが異なります。

コマンド名	内容
所属変更	集落の所属を他の拠点に変更する。2つ以上の拠点に街道がつながっている「集落」でのみ実行できる。
技術移転	他の匠ノ町に技術を移す。金銭5000がかかる。技術の水準に見合わない匠ノ町には移せない。「匠ノ町」でのみ実行できる。
開発	町並に内政施設を建てる。「町並」でのみ実行できる。
研究	技術の研究をする（P.44）。「匠ノ町」でのみ実行できる。

部隊コマンド

自勢力の部隊を選ぶと実行できます。命令を変更したり情報を見たりできます。

コマンド名	内容
命令	部隊の命令（目標や方針）を変更する。
収拾	部隊の状態異常（P.41）を回復する。
陣立	出陣している3 ～ 5つの単独部隊を合流させ、「軍勢」にする。同時に陣形を組む。
陣替	陣形を変更する。士気が10下がる。
離脱	軍勢から1 ～ 2部隊を離脱させる。3部隊未満の編制になる離脱はできない。離脱した部隊の士気が10下がる。
解散	軍勢を解散し、単独部隊にする。解散した部隊の士気が10下がる。
戦法	戦法を発動する。闘志が足りない戦法は発動できない。
情報	部隊の様々な情報を見る。

部隊コマンド（敵部隊）

敵勢力の部隊を選ぶと実行できます。計略をしかけたり情報を見たりできます。

コマンド名	内容
引抜	計略コマンド「引抜」（P.45）をしかける。
足止	計略コマンド「足止」（P.45）をしかける。
奇襲	計略コマンド「奇襲」（P.45）をしかける。
情報	部隊の様々な情報を見る。





データ一覧

技術一覧

複数の技術を獲得すると効果が加算されます。

★独自技術(P.29)は、特定の勢力で条件を満たすと獲得できます。

系統	種類		水準	資源	説明
足軽	草鞋	わらじ	1	―	足軽隊の機動力(移動速度)+4。
	三間槍	さんげんやり	1	―	足軽隊の攻撃力+6。
	腹巻鎧	はらまきよろい	2	皮布	足軽隊の守備力+4。
	革足袋	かわたび	2	皮布	足軽隊の機動力(移動速度) +6。
	陣羽織	じんばおり	2	皮布	足軽隊への弓戦法の被害半減。
	胴丸	どうまる	3	皮布、馬	足軽隊への足軽戦法の被害半減。
	仁王具足	におうぐそく	3	皮布、鉄	足軽隊への騎馬戦法の被害半減。
	当世具足	とうせいぐそく	3	皮布、鉄	足軽隊の守備力+8。
	脇槍	わきやり	3	皮布、鉄	足軽戦法の威力+20%。
	軍太鼓	ぐんだいこ	3	皮布、木材	足軽隊の闘志上昇量増加。
	三河魂	みかわだましい	★	―	足軽隊の足止・動揺を防ぐ。
	大返し	おおがえし	★	―	全兵科の機動力(移動速度) +2。
騎馬	牧場	ぼくじょう	1	―	「牧場」建設、「軍馬」生産可能。
	馬上槍	ばじょうやり	1	―	騎馬隊の攻撃力+4。
	馬面	ばめん	2	馬	騎馬隊の守備力+8。
	蹄鉄	ていてつ	2	馬	騎馬隊の機動力(移動速度) +6。
	母衣	ほろ	2	馬	騎馬隊への弓戦法の被害半減。
	馬鎧	うまよろい	3	馬、皮布	騎馬隊への足軽戦法の被害半減。
	耳覆い	みみおおい	3	馬、皮布	騎馬隊への騎馬戦法の被害半減。
	馬上組打	ばじょうくみうち	3	馬、鉄	騎馬隊の攻撃力+8。
	朱塗具足	しゅぬりぐそく	3	馬、皮布	騎馬戦法の威力+20%。
	旗指物	はたさしもの	3	馬、木材	騎馬隊の闘志上昇量増加。
	風林火山	ふうりんかざん	★	―	騎馬隊の足止・動揺を防ぐ。
	六文銭	ろくもんせん	★	―	全兵科の闘志上昇量増加。
	軍神	ぐんしん	★	―	騎馬戦法の連携確率+20%。
弓	軽弓	けいきゅう	1	―	弓隊の機動力(移動速度) +6。
	矢衾	やぶすま	1	―	弓隊の攻撃力+8。
	歩盾	ほだて	2	木材	弓隊の守備力+4。
	遠矢	とおや	2	木材	弓隊の射程+1。
	竹束	たけたば	2	木材	弓隊への弓戦法の被害半減。
	弓騎馬	ゆみきば	3	木材、馬	「弓騎馬」が編制可能。
	速射法	そくしゃほう	3	木材、皮布	弓隊の攻撃間隔-5。
	避来矢	ひらいし	3	木材、鉄	弓隊の守備力+8。
	横矢	よこや	3	木材、皮布	弓戦法の威力+20%。
	破魔弓	はまゆみ	3	木材、皮布	弓隊の闘志上昇量増加。
	与一の弓	よいちのゆみ	★	―	弓戦法の連携確率+20%。
	百万一心	ひゃくまんいっしん	★	―	弓隊の足止・動揺を防ぐ。

系統	種類		水準	資源	説明
鉄砲	鉄砲鍛冶	てっぽうかじ	1	―	「鍛冶場」建設、「鉄砲」生産可能。
	散弾	さんだん	1	―	鉄砲隊の攻撃力+8。
	金創医術	きんそういじゅつ	2	鉄	鉄砲隊の守備力+8。
	早合	はやごう	2	鉄	鉄砲隊の機動力(移動速度) +6。
	火薬改良	かやくかいりょう	2	鉄	鉄砲隊の射程+1。
	鉄盾	てつだて	3	鉄、皮布	鉄砲隊への弓・鉄砲戦法の被害半減。
	馬上筒	ばじょうづつ	3	鉄、馬	「騎馬鉄砲」が編制可能。
	連式銃	れんしきじゅう	3	鉄、皮布	鉄砲隊の攻撃間隔-10。
	陣押	じんおし	3	鉄、馬	鉄砲戦法の威力+20%。
	半鐘	はんしょう	3	鉄、木材	鉄砲隊の闘志上昇量増加。
	竜騎兵	りゅうきへい	★	―	騎馬鉄砲隊の攻撃力+4、守備力+4。
	三段構え	さんだんがまえ	★	―	鉄砲隊の攻撃間隔-5。
	辻説法	つじせっぽう	★	―	鉄砲隊の足止・動揺を防ぐ。
	遠当て	とおあて	★	―	鉄砲隊の射程+1。
	猿叫	えんきょう	★	―	鉄砲戦法発動時の付加効果発生率+20%。
兵器	安宅船	あたけぶね	1	―	「安宅船」が使用可能。
	攻城櫓	こうじょうやぐら	1	―	工房で「攻城櫓」が生産可能。
	台車	だいしゃ	2	馬	兵器の機動力(移動速度) +6。
	水密隔壁	すいみつかくへき	2	木材	艦船への弓・鉄砲戦法の被害半減。
	鉄甲船	てっこうせん	2	鉄	「鉄甲船」が使用可能。研究に技術「安宅船」が必要。
	大筒	おおづつ	3	木材、鉄	工房で「大筒」が生産可能。
	車盾	くるまだて	3	皮布、鉄	兵器の守備力+10。
	製鉄法	せいてつほう	3	皮布、鉄	破城槌・大筒の破壊力+10。
	施条砲	しじょうほう	3	木材、鉄	大筒の射程+1。
	炸裂弾	さくれつだん	3	木材、鉄	大筒の攻撃力+20、兵器・艦船を破壊可能。
	国崩し	くにくずし	★	―	大筒の攻撃間隔-10。
牧農	草肥	くさごえ	1	―	「畑」の収入+10%。
	新薬	しんやく	1	―	疫病の被害を受けない。
	刀狩	かたながり	2	鉄	民忠70以上の場合、一揆が自然発生しない。
	品種改良	ひんしゅかいりょう	2	馬	「水田」の収入+5%。凶作の被害を受けない。
	検地	けんち	2	木材	「畑」「水田」の収入+5%。
	灌漑	かんがい	3	馬、皮布	「水田」の収入+10%。
	地引網	じびきあみ	3	皮布、鉄	「漁戸」の収入+15%。
	馬防疫	ばぼうえき	3	馬、皮布	牧場の軍馬生産量+50%。
	二期作	にきさく	3	馬、鉄	春に「水田」から収穫可能。
	兵農分離	へいのうぶんり	3	馬、鉄	「募兵」が一年中実行可能。
	一領具足	いちりょうぐそく	★	―	募兵コマンドの効果+30%。
内政	鉱脈調査	こうみゃくちょうさ	1	―	探索で、金山・銀山を発見可能になる。
	木版印刷	もくはんいんさつ	1	―	技術研究の期間短縮。
	番匠	ばんしょう	2	木材	軍事施設の建設・補修の期間短縮。石垣が改築可能。
	挽割製材	ひきわりせいざい	2	木材	開発、拠点の改築・修復の期間短縮。三層天守・四層天守改築可能。
	弓狭間	ゆみはざま	2	木材	軍事施設「櫓」「砦」の射程+1。
	伝馬制	てんませい	3	馬、皮布	輸送隊・工作隊の機動力(移動速度) +6。
	携行食	けいこうしょく	3	馬、皮布	輸送隊の兵糧消費半減。
	割符	わりふ	3	木材、皮布	商館での購入相場50%低下。
	製図	せいず	3	皮布、鉄	鍛冶場の鉄砲生産量+50%。
	関所撤廃	せきしょてっぱい	3	木材、鉄	「市」「商館」の収入+20%。
	総構え	そうがまえ	★	―	拠点への戦法被害半減。

戦法一覧

系統	種類		闘志量	威力	説明
足軽	槍衾之一	やりぶすまのいち	600	24	敵に被害を与える。
	槍衾之二	やりぶすまのに	630	26	敵に被害を与え、士気を下げる。
	槍衾之三	やりぶすまのさん	660	28	敵に被害を与え、動揺させる。
	槍衾之四	やりぶすまのし	700	32	敵に被害を与え、混乱させる。
	槍衾之極	やりぶすまのきわみ	740	34	敵に被害を与え、恐慌させる。
	鬼槍	きそう	780	38	敵に被害を与え、士気を下げ、混乱させる。
	燕飛	えんび	820	44	敵に多大な被害を与える。
	神槍	しんそう	860	40	敵に被害を与え、士気を下げ、恐慌させる。
騎馬	突撃之一	とつげきのいち	640	28	敵に被害を与える。
	突撃之二	とつげきのに	670	30	敵に被害を与え、士気を下げる。
	突撃之三	とつげきのさん	700	32	敵に被害を与え、動揺させる。
	突撃之四	とつげきのし	740	36	敵に被害を与え、混乱させる。
	突撃之極	とつげきのきわみ	780	38	敵に被害を与え、恐慌させる。
	疾駆	しっく	820	42	敵に被害を与え、士気を下げ、混乱させる。
	赤備	あかぞなえ	860	48	敵に多大な被害を与える。
	影突	かげとつ	900	44	敵に被害を与え、士気を下げ、恐慌させる。
弓	斉射之一	せいしゃのいち	620	26	敵に被害を与える。
	斉射之二	せいしゃのに	650	28	敵に被害を与え、士気を下げる。
	斉射之三	せいしゃのさん	680	30	敵に被害を与え、動揺させる。
	斉射之四	せいしゃのし	720	34	敵に被害を与え、混乱させる。
	斉射之極	せいしゃのきわみ	760	36	敵に被害を与え、恐慌させる。
	扇抜	おうぎぬき	800	40	敵に被害を与え、武将を狙撃し、混乱させる。
	天弓	てんきゅう	840	46	敵に多大な被害を与える。
	射切	しゃぎり	880	42	敵に被害を与え、士気を下げ、恐慌させる。
鉄砲	連撃之一	れんげきのいち	660	32	敵に被害を与える。
	連撃之二	れんげきのに	690	34	敵に被害を与え、士気を下げる。
	連撃之三	れんげきのさん	720	36	敵に被害を与え、動揺させる。
	連撃之四	れんげきのし	760	40	敵に被害を与え、混乱させる。
	連撃之極	れんげきのきわみ	800	42	敵に被害を与え、恐慌させる。
	捨奸	すてがまり	840	46	敵に被害を与え、武将を狙撃し、混乱させる。
	烈火	れっか	880	52	敵に多大な被害を与える。
	竜撃	りゅうげき	920	48	敵に被害を与え、士気を下げ、恐慌させる。
妨害	罵声	ばせい	760	－	敵の士気を下げる。
	威圧	いあつ	790	－	敵の闘志を下げ、動揺させる。
	混乱	こんらん	820	－	敵を混乱させる。
	籠絡	ろうらく	850	－	敵の兵力を自部隊に組み込む。
	同討	どうしうち	880	－	敵軍勢の、同じ兵科の部隊同士に被害。
	乱破	らっぱ	900	－	敵の士気を下げ、動揺させる。
	離間	りかん	920	－	敵に被害を与え、動揺させる。
	謀殺	ぼうさつ	940	－	敵の武将を負傷させ、混乱させる。
	火牛	かぎゅう	960	－	敵に被害を与え、混乱させる。
	鬼謀	きぼう	980	－	敵を恐慌状態にする。
回復	鼓舞	こぶ	700	－	軍勢全体の士気を回復する。
	鎮静	ちんせい	650	－	軍勢全体の状態異常を回復する。
	治療	ちりょう	850	－	軍勢全体の兵力を回復する。
兵科強化	足軽強化	あしがるきょうか	850	－	足軽隊の攻撃力、戦法威力を上げる。
	騎馬強化	きばきょうか	850	－	騎馬隊の攻撃力、戦法威力を上げる。
	弓強化	ゆみきょうか	850	－	弓の攻撃力、戦法威力を上げる。
	鉄砲強化	てっぽうきょうか	850	－	鉄砲の攻撃力、戦法威力を上げる。
	兵器強化	へいききょうか	850	－	破城槌と大筒の破壊力を上げる。
全体強化	八幡之備	はちまんのそなえ	1000	－	攻撃力と戦法威力を上げる。
	金剛之備	こんごうのそなえ	1000	－	攻撃力、戦法威力、破壊力を上げる。
	不動之備	ふどうのそなえ	1000	－	攻撃力と戦法威力を上げ、状態異常にならなくなる。
	鉄壁之備	てっぺきのそなえ	1000	－	攻撃力、戦法威力、戦法守備力を上げる。
	威風之備	いふうのそなえ	1000	－	攻撃力、戦法威力、闘志上昇量を上げる。
	車懸之備	くるまがかりのそなえ	1000	－	攻撃力、戦法威力を上げ、攻撃時に交戦相手の士気を下げる。
	覇王之備	はおうのそなえ	1000	－	攻撃力、戦法威力、連携確率を上げる。
拠点	投石	とうせき	600	20	敵に被害を与える。
	熱湯	ねっとう	600	30	敵に被害を与える。
	焙烙	ほうろく	600	40	敵に被害を与える。
諸勢力	猛駆	もうく	870	28	敵に被害を与え、闘志を大幅に下げる。
	猛射	もうしゃ	850	26	敵に被害を与え、士気を大幅に下げる。
	土竜攻	もぐらぜめ	900	10	一定期間、耐久を無効化し、兵力を直接攻撃できる。
	火攻	ひぜめ	900	10	一定期間、耐久を下げる。
	破砕	はさい	850	70	耐久を大幅に下げる。
	石崩	いしくずし	950	70	耐久を大幅に下げる。石垣を破壊する。
	猛撃	もうげき	900	32	敵武将を狙撃して負傷させる。
	火龍	かりゅう	850	28	敵艦船（鉄甲船以外）を混乱させる。
	石火	いしび	870	28	敵艦船（鉄甲船以外）を撃沈する。
	火船	かせん	900	52	敵艦船（鉄甲船含む）に多大な被害を与える。
	懐柔	かいじゅう	920	－	敵の兵力を自部隊に組み込む。



文化を振興する

文化とは

文化とは、勢力の特別な能力の一種です。修得すると、新しいコマンドを実行できるようになったり、様々な効果のある文化施設を建てられるようになったりします。文化を修得するには、文化系統に対応した名声上昇施設(建てると名声が上がる内政施設)を必要数建てて、振興します。

※特定の文化を修得していないと、振興できない文化もあります。系図で前提文化を確認できます。



文化系統	対応する名声上昇施設	主な効果
武家文化	茶室	武将、部隊の能力を高めるなど、攻撃を強化する。
公家文化	公家館	朝廷コマンドが実行可能になるなど、外交を強化する。
寺社文化	寺	収入が増えるなど、内政を強化する。
南蛮文化	教会	軍事施設の耐久が上がるなど、防衛を強化する。

ヒント　文化ごとに名声上昇施設を用意する必要がある。たとえば、技芸と演芸を修得するためには、茶室が合計8個必要。

◆文化の維持と無効◆

文化を維持するには、常に名声上昇施設を一定数以上、建てておく必要があります。

名声上昇施設が足りなくなると、直近に修得した文化が無効になります。ただし、文化は一度無効になっても、名声上昇施設を必要数まで増やすと復活し、再び効果を得られるようになります。

※文化が無効になると、対応する文化施設(P.8)も消滅します。文化が復活しても、文化施設は復活しません。建て直す必要があります。



◆文化を振興する◆　内政コマンド「振興」

1 文化を選ぶ

内政コマンド「振興」で、振興する文化を選びます。

※同時に2つ以上の文化は振興できません。

2 実行武将を選ぶ

振興を行う武将を3人選びます。実行武将の政治が高いと、振興期間を短縮できます。文化によってかかる金銭が異なります。

文化の種類

系統	文化	施設必要数	前提文化	費用	効果
武家	八幡宮	茶室4個	—	1000	文化施設「八幡宮」が建てられるようになる。
	兵法	茶室12個	八幡宮	10000	足軽戦法の付加効果発生率が上昇する。教練「剣術」が実行可能になる。
	競べ馬	茶室12個	八幡宮	10000	騎馬戦法の付加効果発生率が上昇する。教練「馬術」が実行可能になる。
	五射六科	茶室12個	八幡宮	10000	弓戦法の付加効果発生率が上昇する。教練「弓術」が実行可能になる。
	武士道	茶室20個	兵法､競べ馬､五射六科	15000	文化施設「八幡宮」の効果が全国に及ぶようになる。
	技芸	茶室4個	—	3000	教練「鷹狩」、「能楽」が実行可能になる。
	演芸	茶室4個	技芸	3000	教練「歌会」、「茶会」が実行可能になる。
	射法百般	茶室12個	演芸	10000	鉄砲攻撃の拠点への攻撃力が上昇する。教練「砲術」「設計術」が実行可能になる。
公家	浪士斡旋	公家館4個	—	1000	朝廷「斡旋」が実行可能になる。
	古今伝授	公家館4個	浪士斡旋	3000	同盟相手の技術を使用できるようになる。
	招待作法	公家館8個	古今伝授	5000	朝廷「招待」が実行可能になる。
	殿上儀礼	公家館8個	招待作法	5000	捕虜返還の際に得られる名声が上昇する。
	和解礼法	公家館12個	殿上儀礼	10000	朝廷「和解」が実行可能になる。
	仲立礼式	公家館12個	和解礼法	10000	朝廷「仲立」が実行可能になる。
	勤皇論	公家館16個	仲立礼式	15000	朝廷「朝敵」が実行可能になる。
	聚楽第	公家館16個	勤皇論	15000	文化施設「聚楽第」が建てられるようになる。
寺社	宿院仏師	寺4個	—	1000	村落での開発速度が速くなる。
	大社	寺8個	宿院仏師	3000	文化施設「大社」が建てられるようになる。
	五重塔	寺8個	宿院仏師	3000	文化施設「五重塔」が建てられるようになる。
	黄金大仏	寺12個	五重塔	10000	文化施設「黄金大仏」が建てられるようになる。
	鎮守祭	寺8個	大社	10000	祭り(P.8)で増える、鉄砲、軍馬の生産量がさらに増加する。
	財神祭	寺8個	大社	10000	祭りで増える、金銭収入がさらに増加する。
	豊穣祭	寺8個	大社	10000	祭りで増える、兵糧収入がさらに増加する。
	信仰伝播	寺24個	鎮守祭､財神祭､豊穣祭	15000	祭りが必ず勢力すべての国で発生するようになる。
南蛮	西洋建築	教会4個	—	1000	砦、櫓、狼煙台の耐久が上昇する。
	近代戦闘	教会8個	西洋建築	5000	砦、櫓が鉄砲攻撃を行う。
	城塞	教会16個	近代戦闘	10000	文化施設「城塞」が建てられるようになる。
	要塞聖堂	教会16個	西洋建築	10000	文化施設「要塞聖堂」が建てられるようになる。
	洗礼	教会4個	—	1000	攻撃戦法による状態異常にかかる確率が減少する。
	教会堂	教会8個	洗礼	5000	文化施設「教会堂」が建てられるようになる。
	騎士道	教会12個	教会堂	10000	拠点と施設の攻撃間隔が短くなる。
	救済思想	教会12個	教会堂	10000	拠点の闘志上昇量と戦法攻撃力が増加する。

ゲームを始める
文化を振興する
データ編集
AI編集
追加コマンド一覧
その他のパワーアップ ユーザーサポート

◆文化施設を建てる◆ ➡ 軍事コマンド「工作」－「建築」

特定の文化を振興して修得すると、**文化施設**を建てられます。文化施設を建てると様々な効果を得られます。軍事コマンド「工作」－「建築」で建てます。文化施設は1勢力に1種類1つずつ建てられます。文化施設は、その文化に対応する名声上昇施設が増えると効果が高くなります。それぞれ金銭が5000かかります。文化施設の耐久はすべて5000です。

系統	施設名・必要文化	説明
武家	八幡宮	戦法による状態異常を軍勢の複数の編隊に与えられるようになる（効果が有効なのは建てた国の隣接国まで）。茶室の数に応じて、状態異常にできる編隊数が増える。
公家	聚楽第	支配している諸勢力がすべてお抱え衆となる。公家館の数に応じて、依頼費用が減る。
寺社	大社	勢力内に祭り（※）が発生するようになる（建てた国は必ず発生）。寺の数に応じて、隣接国での祭りの発生率が上昇する。
	五重塔	忠誠、民忠の値が低くても、引抜、扇動を受けないようになる。寺の数に応じて、効果が上昇する。
	黄金大仏	募兵量が上昇する。寺の数に応じて、募兵量が増える。
南蛮	城塞	効果範囲内の敵部隊の移動速度を下げ、鉄砲攻撃する。教会の数に応じて、攻撃力が上昇する。
	要塞聖堂	効果範囲内の敵部隊の士気を下げ、弓攻撃する。教会の数に応じて、攻撃力が上昇する。
	教会堂	拠点、施設の攻撃で壊滅させた部隊の傷兵を取り込む。教会の数に応じて、効果が上昇する。

※祭りは大社を建てた国で毎年9月に発生し、一年間の金銭収入、兵糧収入、生産量が1.2倍になります。

教練

教練すると武将を成長させられます。教練は特定の文化（P.7）を振興して修得すると実行できるようになります。
武将には**成長力**（成長できる限界値。一律50）があります。成長力を消費して、武将の能力（統率、武勇、知略、政治）や兵科適性を上げられます。成長力がなくなると、教練できなくなります。

教練	必要文化	消費成長力	内容
鷹狩	技芸	5	統率が上がる。
能楽	技芸	5	武勇が上がる。
歌会	演芸	5	知略が上がる。
茶会	演芸	5	政治が上がる。
剣術	兵法	20	足軽の兵科適性が1段階上がる。
馬術	競べ馬	20	騎馬の兵科適性が1段階上がる。
弓術	五射六科	20	弓の兵科適性が1段階上がる。
砲術	射法百般	20	鉄砲の兵科適性が1段階上がる。
設計術	射法百般	20	兵器の兵科適性が1段階上がる。

◆武将を成長させる◆ ➡ 人材コマンド「教練」



1 教練を選ぶ
人材コマンド「教練」を選びます。

2 教練する項目を選ぶ
成長させる能力に合わせて、教練する項目を選びます。

3 教官武将を選ぶ
教練を指揮する武将（**教官武将**）を選びます。教官武将は、実行武将よりも能力が5以上（または兵科適性が1段階以上）高い必要があります。教官武将には能力の高い武将を選びましょう。
※教官武将は教練を実行しても成長しません。

4 実行武将を選ぶ
成長させる武将を選びます。同時に10人まで教練できます。1人につき金銭1000がかかります。

◆教官武将の指南法◆

武将にはそれぞれ**指南法**があります。教官武将の指南法によって、教練の期間や、能力上昇の値が異なります。

指南法	内容
一般	3カ月間で能力を4～6（または兵科適性を1段階）上昇させる。
鬼	2カ月間で能力を4～6（または兵科適性を1段階）上昇させる。
理論	3カ月間で能力を6～8（または兵科適性を1段階）上昇させる。
相伝	3カ月間で能力を4～6（または兵科適性を1段階）上昇させる。戦法を伝授することもある。
我流	3カ月間で能力を4～6（または兵科適性を1段階）上昇させる。他の能力が上昇することもある。

武将の能力を上げる

武将の能力を上げるには、以下の方法があります。

教練する	人材コマンド「教練」	武将の能力や兵科適性が上がる。
家宝を与える	賞罰コマンド「家宝」	家宝の種類に応じて武将の能力や、兵科適性が上がる。
役職を与える	賞罰コマンド「役職」	指揮兵力が上がる。
官位を与える	賞罰コマンド「官位」	指揮兵力、統率、政治が上がる。
婚姻する	賞罰コマンド「縁組」	兵科適性が上がる。

朝廷コマンドと貢献度

朝廷に金銭を献上すると、貢献度を上げられます。貢献度を消費して、朝廷に浪人を紹介してもらったり、官位をもらったりできます。献上以外の朝廷コマンドを実行するには、公家文化（P.7）を修得する必要があります。朝廷コマンドは外交コマンドと異なり、実行すると基本的に成功します。



※「献上」をのぞく朝廷コマンドは、コマンド実行中に他の朝廷コマンドを実行できません。

◆貢献度を上げる◆

➡ 朝廷コマンド「献上」

季節ごとに金銭収入の一部を朝廷に献上すると、貢献度を上げられます。朝廷コマンド「献上」で、金銭収入の何%を献上するか選びます。

献上する金銭	上がる貢献度
5%	10
10%	15
15%	20



◆浪人を登用する◆

➡ 朝廷コマンド「斡旋」

全国に点在する浪人を朝廷に紹介してもらい、浪人を登用します。実行するには文化「浪士斡旋」が必要です。貢献度を40消費します。



◆官位をもらう◆

➡ 朝廷コマンド「招待」

季節初めに朝廷の使者が訪れるようにします。官位をもらったり、家宝を購入したりできます。実行するには文化「招待作法」が必要です。貢献度を60消費します。



◆停戦する◆

➡ 朝廷コマンド「和解」

朝廷に仲介してもらい、敵対している勢力と停戦します。実行するには文化「和解礼法」が必要です。貢献度を100消費します。



◆同盟を組む◆

➡ 朝廷コマンド「仲立」

朝廷に仲立ちをしてもらい、他勢力と同盟を組みます。実行するには文化「仲立礼式」が必要です。貢献度を150消費します。
実行武将を選んで、同盟を組む勢力を選びます。

◆朝敵にする◆

➡ 朝廷コマンド「朝敵」

他勢力を朝敵にします。朝敵になると、様々な不利益が発生します。実行するには文化「勤皇論」が必要です。貢献度を300消費します。

※官位「関白」を持っている勢力には実行できません。



強大な勢力に対して実行しよう。

朝敵の効果

朝敵になると、以下のような不利益が発生します。

- 同盟、停戦の状態がすべて解除される。
- 同盟を結べなくなる。
- 集落の民忠が減り、最大民忠が90になる。
- 朝廷コマンドを実行できなくなる。
- 公家が来訪しなくなる。
- 包囲網を結成されやすくなる。

ゲームを始める
文化を振興する
データ編集
AI編集
追加コマンド一覧
その他のパワーアップ
ユーザーサポート

データ編集

スタートメニューで編集する

スタートメニューから史実武将や家宝のデータを編集できます。

◆史実武将編集◆

史実武将のデータを編集できます。編集後に新しくゲームを始め、シナリオ選択でデータを反映(P.3)させると、編集した内容でプレイできます。

1. スタートメニューの「史実武将編集」を選びます。
2. 「史実武将の編集」を選びます。
3. 一覧から編集する武将を選びます。
4. 武将データを編集して「決定」を選びます。「初期化」を選ぶと、現在編集している武将のデータを初期化します。まとめて武将のデータを初期値に戻したいときは、武将編集メニューの「史実武将の初期化」を選びます。

※編集したデータをゲーム中に反映させるときは、武将編集メニューの「史実武将の反映／保留切替」で「反映」にしておきます。その後、新しくゲームを始めるときに、シナリオ選択で「反映」を選びます。

◆家宝登録◆

新たに家宝を作成して、ゲーム中に登場させられます。スタートメニューで「家宝登録」を選びます。登録できる家宝は100個までです。

史実の家宝を編集する場合は、ゲーム中に「機能」－「ゲーム中編集」で「家宝編集」(P.13)を選びます。

※登録家宝をゲーム中に登場させるには、「登録家宝の登場／待機切替」で「登場」にします。その後、新しくゲームを始めるときに環境設定の「登録家宝」で「登場する」を選びます。ゲームの途中からは登場させられません。

※家宝データのファイルは、「マイドキュメント」内の「KOEI」－「Nobunaga13」－「EDIT」－「KAHOU」フォルダに出力されます。ファイル名は「登録家宝名.13K」です。

登録家宝の作成	新たに家宝を作成し、登録する。
登録家宝の変更	登録家宝のデータを変更する。
登録家宝の削除	登録家宝のデータを削除する。
登録家宝の登場／待機切替	登録家宝をゲーム中に登場させるかどうか切り替える。
登録家宝データの出力・読込	登録した家宝データをファイルに出力したり、出力したファイルから家宝データを読み込んだりする。
【革新】家宝データの読込	『信長の野望・革新』で作成した登録家宝データを読み込む。ただし、データの一部は引き継がれない。

ゲーム中に編集する

ゲーム中に、勢力、拠点、部隊、家宝、武将、姫のデータを編集できます。編集した内容は、そのプレイ中のみ有効です。

ゲーム中に「機能」－「ゲーム中編集」を選びます。

※ゲーム開始時の環境設定(P.3)で「ゲーム中編集」を「あり」にする必要があります。



勢力編集	勢力データを編集する。 金銭、兵糧の値を変更したり、技術、文化の修得状況を変更したりできる。
拠点編集	拠点データを編集する。 拠点の城郭を変更したり、耐久、士気、闘志、戦力・兵器(兵力、傷兵、軍馬、鉄砲、破城槌、攻城櫓、大筒)の値を変更したりできる。鉄砲、大筒は、鉄砲伝来イベント前には変更できない。
部隊編集	部隊データを編集する。 兵科、戦法、兵力、士気、闘志などを変更できる。
家宝編集	家宝データを編集する。 家宝のCG、種類、等級、産地などを変更できる。
武将編集	武将データを編集する。 姓名、能力、戦法、指南法(P.9)などを変更できる。データの内容は、武将データの編集(戦国兵法書のP.5)を参照。
姫編集	姫データを編集する。 姓名、顔、上昇適性、寿命を変更できる。上昇適性とは、縁組すると上昇する夫武将の兵科適性。
姫武将変換	未婚の姫を姫武将に変換する。 姫武将の能力はあらかじめ決まっている。変更する場合は、「武将編集」で編集する。

ゲームを始める
文化を振興する
データ編集
AI編集
追加コマンド一覧
その他のパワーアップ ユーザーサポート

AI編集

AIとは

AIとは、Artificial Intelligenceの略で、コンピュータが考えて実行する行動パターンのことです。プレイヤーが担当している勢力以外の勢力はすべてAIによって行動しています。
AIを編集すると、勢力の行動パターンを自由に変えられます。敵が積極的に攻撃してくるように設定して難易度を上げたり、武田家がより騎馬を中心に活躍するように設定して個性を与えたりできます。

AIを編集する

募兵の頻度や、内政の優先順位など、細かい設定を編集できます。
ゲーム開始前の設定確認画面（P.4）で「AI編集」を選ぶか、ゲーム中に「機能」－「AI編集」で、勢力ごとにAIを変更します（P.16）。「決定」を選ぶと、編集した内容が保存されます。



AI編集画面

◆データ出力◆

AIデータを作成すると、複数の勢力のAIを一括で変更したり、自分で編集したAIの設定を他のプレイヤーに渡したりできます。
AI編集画面の「全体」で、「名称」と「コメント」を記入します。「データ出力」を選ぶと、AIデータが作成されます

※AIデータは、「マイドキュメント」－「KOEI」－「Nobunaga13」－「EDIT」－「AI」フォルダに作成されます。ファイル名は「（名称）.13A」です。

◆データ読込◆

勢力ごとにAIを設定しなくても、出力したAIデータを読み込むことで、AIを変更できます。
ゲーム開始前の設定確認画面（P.4）で「AI読込」を選ぶか、ゲーム中に「機能」－「AI読込」で、勢力を選んだあと、読み込むAIデータを選びます。

自勢力のAI編集（オートプレイ）

自勢力のAIを編集すると、行動をコンピュータに委任できます。たとえば、「内政」を「ON」にすると、自分でコマンドを実行しなくても、自動で内政が行われるようになります。
「カスタム」の項目を変更すると、アイコンがつきます。

※自勢力の第一軍団のみ設定できます。自勢力の第二軍団や他勢力などでは設定できません。



◆編集方法◆

画面右下のを選ぶと、AI編集画面（P.14）が表示されます。「内政」、「軍事」、「人事」などの項目が表示されます。項目ごとに委任するかどうかを設定します。「カスタム」を選ぶと、細かく設定できます。
委任の具体的な方針は、「内政」、「軍事」、「人事」などのタブを選んで設定します（P.16）。

項目	カスタム項目	内容
内政	国内整備	街道を自動で敷くようになる。
	開発	集落の開発を自動で行うようになる。
	研究	技術を自動で研究するようになる。
	振興	文化を自動で振興するようになる。
	生産	生産や売買を自動で行うようになる。
	募兵	自動で募兵するようになる。
	所属変更	集落の所属変更を自動で行うようになる。
軍事	攻略	自動で他勢力に攻め込むようになる。
	防衛	敵が攻め込んできた時、自動で防衛するようになる。軍事施設を建てるようになる。
	拠点修復	拠点の耐久が減った時、自動で修復するようになる。
	輸送	物資を自動で輸送するようになる。
	築城	自動で支城を建てるようになる。
人事	登用処罰	自動で武将を登用したり、追放したりするようになる。
	教練	教練を自動で行うようになる。
	移動	自動で移動するようになる。
	賞罰	自動で家宝や官位を与えたり、奪ったりするようになる。
外交	外交	外交を自動で行うようになる。
	朝廷	自動で朝廷と交渉を行うようになる。
	諸勢力	自動で諸勢力に依頼するようになる。
計略	ー	計略を自動で行うようになる。

方針

AI編集画面(P.14)で「内政」、「軍事」、「人事」、「外交」を選ぶと、それぞれのコマンドを実行する方針を設定できます。

内政	どの技術の獲得を優先するか、軍馬や鉄砲の購入を許可するかなど、内政に関わる方針を設定する。
軍事	攻略目標の優先順位や、部隊編制の基準など、軍事に関わる方針を設定する。
人事	武将登用の基準や、優先して家宝を与える武将など、人事に関わる方針を設定する。
外交	敵対する勢力の設定や、朝廷との交渉の頻度など、外交に関わる方針を設定する。

◆内政◆

項目	設定の指針など
優先する技術系統	優先して研究する技術を設定する。序盤から大筒を生産させるなど、勢力の特性に合わせて決められる。
優先する文化系統	優先して振興する文化を設定する。武将成長、朝廷外交など、優先する方針を決められる。
開発方針	町並でどの内政施設を多く開発するか設定する。金銭または兵糧どちらの入手を優先するかなど、方針を決められる。
上位施設の建設	上位施設の開発時期を設定する。序盤から多額の金銭を使い、予め上位施設を建てておくかなどを決められる。
募兵頻度	募兵する頻度を設定する。兵力を多く蓄えるか決められる。
軍馬生産	軍馬を生産するか設定する。
軍馬購入	軍馬を購入するか設定する。「許可する」のチェックを外すと金銭の消費を抑えられる。
鉄砲生産	鉄砲を生産するか設定する。
鉄砲購入	鉄砲を購入するか設定する。「許可する」のチェックを外すと金銭の消費を抑えられる。
兵器生産	どの兵器を優先して生産するか設定する。戦い方に合わせて決められる。

AI編集の活用

AI編集を利用すると、以下のような遊び方ができます。さまざまな遊び方を試してみましょう。

- 史実に近い性格のAIを設定する。
- オートプレイ(P.15)を利用して、自勢力の行く末を見守る。
- 他のプレイヤーとAIデータを交換して戦わせる。
- 独自の目標を設定して、どのAIが一番早く目標を達成するか競わせる。

◆軍事◆

項目	設定の指針など
攻略－目標設定	攻撃する勢力を設定する。どの地方から統一するか、具体的にどの勢力から攻略するかなどを決められる。
攻略－攻略拠点方針	どの拠点を攻略するか設定する。兵力が少なめの拠点を優先するかなどを決められる。
攻略－輸送方針	攻略目標近くの拠点に通常よりも多く兵力を集めるか設定する。
攻略－全体方針	動員する兵力の規模を設定する。兵糧消費を抑えるために兵力を少なめにするかなどを決められる。
攻略－部隊方針	部隊の進軍方針を設定する。進軍しながら、集落を奪ったり、軍事施設を破壊したりするかなどを決められる。
攻略－編制方針	部隊の編制方針を設定する。兵科を統一するかなどを決められる。
防衛－全体方針	防衛の方針を設定する。あまり出陣させずに城内に兵力を残すなど、決められる。
出陣武将	優先して出陣させる武将を設定する。どの戦法を持つ武将を出陣させるかなどを決められる。

◆人事◆

項目	設定の指針など
優遇武将	どの武将を優遇するか設定する。条件に当てはまる武将を優先して、登用したり、家宝や官位を与えたりする。
人事方針	人事の方針を設定する。武将の人数と金銭収支どちらを優先するかなどを決められる。
教練方針	教練の方針を設定する。武将をどのように成長させるか決められる。
配下待遇	配下武将の待遇を設定する。優遇武将を特に厚遇するか決められる。
捕虜待遇	捕虜の待遇を設定する。捕虜を処断しやすいかなどを決められる。

◆外交◆

項目	設定の指針など
友好勢力	どの勢力と同盟を望むか設定する。史実に近い友好関係にも設定できる。
敵対勢力	同盟や停戦を望まない勢力を設定する。史実に近い敵対関係にも設定できる。
外交姿勢	外交を行う頻度を設定する。
回答	外交の使者が来たときの回答方針を設定する。承諾しやすくするなどを決められる。
朝廷外交	朝廷と交渉を行う頻度を設定する。
諸勢力への依頼	諸勢力に依頼を行う頻度を設定する。
お抱え衆	優先してお抱え衆にする諸勢力を設定する。

追加コマンド一覧

拠点コマンド

追加されたコマンドの一覧です。メインマップで拠点を選ぶと、実行できます。

◆内政◆

コマンド名	内容
振興	文化を振興して、修得する。文化の種類によって、かかる金銭が異なる。文化の振興には、文化の種類に応じた名声上昇施設が複数必要（武家文化には茶室、公家文化には公家館、寺社文化には寺、南蛮文化には教会）。政治が高いほど、振興期間を短縮できる。一度に複数の文化を振興できない。

◆人材◆

コマンド名	内容
教練	武将を教練して、能力を上げる。同時に10人まで教練できる。武将1人につき金銭1000がかかる。教官武将は教練を受ける武将よりも高い能力が必要。教官武将の指南法（P.9）によって、能力の上がり方が異なる。 「鷹狩」：統率を上げる。武家文化「技芸」が必要。成長力を5消費する。 「能楽」：武勇を上げる。武家文化「技芸」が必要。成長力を5消費する。 「歌会」：知略を上げる。武家文化「演芸」が必要。成長力を5消費する。 「茶会」：政治を上げる。武家文化「演芸」が必要。成長力を5消費する。 「剣術」：足軽の兵科適性を上げる。武家文化「兵法」が必要。成長力を20消費する。 「馬術」：騎馬の兵科適性を上げる。武家文化「競べ馬」が必要。成長力を20消費する。 「弓術」：弓の兵科適性を上げる。武家文化「五射六科」が必要。成長力を20消費する。 「砲術」：鉄砲の兵科適性を上げる。武家文化「射法百般」が必要。成長力を20消費する。 「設計術」：兵器の兵科適性を上げる。武家文化「射法百般」が必要。成長力を20消費する。

◆朝廷◆

コマンド名	内容
献上	朝廷に金銭を献上し、貢献度を上げる。季節ごとに金銭収入の一部（5%、10%、15%）を消費し、貢献度を（10、15、20）上げる。
斡旋	全国にいる浪人を登用する。公家文化「浪士斡旋」が必要。貢献度を40消費する。
招待	朝廷の使者を招待する。朝廷の使者が自勢力に訪れると、官位をもらったり、家宝を購入できたりする。公家文化「招待作法」が必要。貢献度を60消費する。
和解	朝廷に仲介をしてもらい、他勢力と停戦する。公家文化「和解礼法」が必要。貢献度を100消費する。
仲立	朝廷に仲立ちをしてもらい、他勢力と同盟を組む。公家文化「仲立礼式」が必要。貢献度を150消費する。
朝敵	他勢力を朝敵にする。朝敵になると様々な不利益が発生する（P.11）。公家文化「勤皇論」が必要。貢献度を300消費する。

◆情報◆

コマンド名	内容
文化	自勢力の文化の修得状況を見る。

機能コマンド

画面右下の を選ぶと、実行できます。

コマンド名	内容
セーブ	プレイ中のゲームデータをセーブする。
ロード	セーブしてあるゲームデータをロードする。
ゲーム中編集	ゲームデータを編集する（P.13）。
AI編集	AIデータを変更する（P.14）。
AI読込	AIデータを読み込む（P.14）。
環境設定	環境設定を変更する。
ヘルプ	各種ヘルプを表示する。
スタートメニュー	スタートメニューに戻る。
デモプレイ	コンピュータに任せ、成り行きを見守る（群雄覇権モードでは選べない）。Spaceキーで通常プレイに戻る。
ゲーム終了	ゲームを終了する。

ゲームを始める
文化を振興する
データ編集
AI編集
追加コマンド一覧
その他のパワーアップ
ユーザーサポート